

Ilkka Wahala

TODELLISUUDEN JÄLJITTELYÄ

Kuvataiteen koulutusohjelma
2017

TODELLISUUDEN JÄLJITTELYÄ

Wahala, Ilkka
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Kuvataiteen koulutusohjelma
Toukokuu 2017
Ohjaaja: Rinne, Niilo ja Velhonoja, Matti
Sivumäärä: 28
Liitteitä: 0

Asiasanat: digitaalinen kulttuuri, mediataide, simulointi, videopelit, virtuaalito-
dellisuus

Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa käsiteltiin teoksia, jotka jollakin tapaa hyödyntävät videopelejä ja/tai virtuaalimaailmoja. Lisäksi tekstissä käytiin läpi opinnäytetyön taiteellisen osuuden valmistumisprosessia ja siihen liittyviä teemoja.

IMITATION OF REALITY

Wahala, Ilkka

Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Fine Arts

May 2017

Supervisor: Rinne, Niilo and Velhonoja, Matti

Number of pages: 28

Appendices: 0

Keywords: information age, new media art, simulation, video games, virtual reality

The written part of the thesis studied artworks that in some way utilise video games and/or virtual worlds. The text also reviewed the process and themes of the artistic part of the thesis.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	VIRTUAALITODELLISUUS.....	7
2.1	LOHIKÄÄRMEEKSI TULEMINEN.....	7
2.2	VIRTUAALITODELLISUUDEN MAHDOLLISUUDET	9
3	INTERVENTIO PELIMAAILMASSA	10
3.1	VAPAA TAHTO.....	10
3.2	SEKSISMI.....	12
4	TUONPUOLEINEN.....	15
4.1	KEHOSTAPOISTUMISKOKEMUS	15
4.2	PSYKEDEELISYYS	16
5	SELVIYTYJÄ	18
5.1	KILPAILU	18
5.2	ASETELMA	18
5.3	SOSIAALISET TILANTEET	19
6	OPINNÄYTETYÖ.....	21
6.1	TEOS.....	21
6.2	TEOSIDEA	21
6.3	PROSESSIN ALKU.....	22
6.4	KUVAUS JA EDITOINTI	23
6.5	HUOMIOITA.....	24
7	LOPUKSI.....	26
	LÄHTEET.....	27

1 JOHDANTO

"[...] video- ja tietokonepeleistä tuli suosittuja, ja ne edustivat monille ihmisille ensimmäistä tietotekniikkakokemusta, jossa tietokonetta voitiin pitää kuvalliseen ilmaisuun perustuvana mediavälineenä." (Gere 2006, 176)

Pelejä on jo pitkään hyödynnetty koulutuksessa ja kasvatuksessa, mutta yhä enemmän myös taiteessa. Videopelit taiteen mediana on kuitenkin vielä tänäkin päivänä kiistelty aihe. Yksi tunnetuimpia kriitikoita on Roger Ebert, joka aiheutti suuren kohun kirjoittaessaan, etteivät pelit voi koskaan olla taidetta. Myöhemmin hän pahoitteli kärkeästä ilmaisuaan (Ebert 2010). Peleihin vihkiytymättömät tuomitsevat ne usein puhtaaksi viihteeksi ja eskapismiksi, pelikäksi lasten harrastukseksi, mutta todellisuudessa peliharrastajien keski-ikä on korkeammalla (The New Faces of Gaming 2017). *"Taiteen ystävät vinoilevat pelien nopeuden ja niiden päämäärien ilmeisyyden kustannuksella, kun taas pelien ystävät nälvivät vuorovaikutteisten taideteosten teknistä yksinkertaisuutta ja selvien "maalitaulujen" puutetta."* (Graham 2002, 299) Näin Beryl Graham on kuvaillut peleihin liittyviä asenteita. Kriitikoista huolimatta pelit on alettu ymmärtää taidemuotona, joka on interaktiivisuudessaan ja pelaajakohteisessa kokemuksellisuudessaan ainutlaatuinen. Tämä interaktiivisuus nousee toisinaan esiin negatiivisessa valossa, kun pelien esitetään kannustavan väkivaltaiseen käyttäytymiseen. Näiden syy-seuraussuhteiden löytäminen on kuitenkin osoittautunut vaikeaksi (Karvonen 2012).

Vuonna 2012 Museum of Modern Art hankki kokoelmiinsa 14 kulttuurillisesti ja historiallisesti merkittävää videopeliä (Antonelli 2012). Pelit, jotka on viihdyttämisen sijaan suunniteltu herättämään yleisössään ajatuksia, jaotellaan usein erikseen taidepeleihin. Jako on samankaltainen, kuin musiikista tai elokuvista käytetään. Taidepeli on käsitteenä melko nuori, mutta taidepelien historia on lähes yhtä vanha kuin koko peliteollisuuden. Jo 80-luvulla julkaistiin pelejä, jotka sisälsivät kokeilevaa ilmaisua. (Polansky 2016)

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa esittelen muutamia itseäni kiinnostavia taiteilijoita ja teoksia, jotka tavalla tai toisella käsittelevät pelejä tai virtuaalimaailmoja. He joko käyttävät pelejä luovan ilmaisun työkaluna tai tekevät niitä itse, ja heidän teoksissaan toimitaan erilaisissa virtuaalisissa ympäristöissä. Tämä on yhtymäkohta oman opinnäytetyöni taiteellisen osuuden kanssa. Kuvailen myös sen tekoprosessia, vaiheita ja herättämiä ajatuksia.

2 VIRTUAALITODELLISUUS

"1980-luvun muotitermejä oli "virtuaalitodellisuus", joka ymmärrettiin astumiseksi aistivoimaiseen, tietokoneen tuottamaan jäljitelmään tai keinotodellisuuteen." (Mäyrä 2007, 204)

"Virtuaalitodellisuutta eli näennäistodellisuutta alettiin luonnehtia 1980-luvun lopussa tilaksi, johon voi ikään kuin siirtyä tai astua, kun pukee ylleen informaatioteknologiaa kuten datakypärän ja –hanskat." (Parviainen 2007, 39)

Virtuaalilasit ovat kehityksessään päässeet pisteeseen, jossa ne eivät tunnu enää vain tieteisfiktioita. Viihdeteollisuuden ja koulutustarkoitusten lisäksi myös taiteilijat ovat ottaneet virtuaalitodellisuuden käyttöönsä.

2.1 LOHIKÄÄRMEEKSI TULEMINEN

Jo vuonna 2008 Micha Cárdenas uppoutui 365 tunniksi virtuaalimaailmaan pohtimaan sukupuoleen, identiteettiin ja teknologiaan liittyviä kysymyksiä. Becoming Dragon (Kuva 1.) oli niin sanottu sekoitetun todellisuuden (mixed reality) performanssi, joka tapahtui internetissä toimivassa Second Life –virtuaalimaailmassa (Linden Lab 2003). Avatarinaan Cárdenas käytti lohikäärme-hahmoa ja esitykseen kuului useita komponentteja; päähän kiinnitettävä näyttölaite, joka toi virtuaalinäkymän koko näkökentälle, liikkeenkaappaus-laitteita, joilla lohikäärme-avatar saatiin liikkumaan Cárdenasin kehon mukaan. Fyysisesti Cárdenas pysyi koko esityksen ajan Kalifornian yliopiston laboratoriossa. Näyttölaite riisuttiin vain vessataukojen ja nukkumisen ajaksi. Tapahtumapaikalla yleisön oli mahdollista seurata Cárdenasin lisäksi hänen avatariaan projisointien kautta. Performanssiin kuului myös runonlausuntaa sekä kolme keskustelutilaisuutta muiden taiteilijoiden kanssa. Esitys vaati vuoden tutkimuksen ja kehityksen ja se toteutettiin yhteistyönä usean henkilön kanssa. Projektissa toimivat mukana myös Christopher Head, Kael Greco, Benjamin Lotan, Anna Storelli ja Elle Mehrmand.



Kuva 1. Micha Cárdenas, *Becoming Dragon*, 2008

(Lähde: <https://www.flickr.com/photos/azdelslade/3639750972/in/album-72157610992544600/> 21.5.2017)

Itse en ole Second Lifen maailmaan astunut. Se on kuitenkin hyvin suosittu virtuaalimaailma, sillä käyttäjiä on yli miljoona. Se muistuttaa monella tapaa moninpelattavia verkkopelejä, mutta sen luojat painottavat, että Second Life ei ole peli, koska siitä puuttuu ennalta asetetut tavoitteet. Mukaan pääsee ilmaiseksi, mutta kaikkiin ominaisuuksiin ei pääse käsiksi ilman lisämaksuja. Kuten nimikin jo kertoo, kyseessä on eräänlainen vaihtoehtomaailma, jossa voi viettää toista elämää. Käyttäjät voivat oman avatarinsa kautta luoda oman identiteettinsä ja ilmaista itseään vapaasti ilman arjen rajoitteita. Yksi suurimmista myyntivalteista lienee, että jokaisen käyttäjän on mahdollista itse luoda sisältöä, esimerkiksi avatarien vaatteita tai kokonaisia rakennuksia. Second Lifessä käytetään sen omaa rahayksikköä Linden dollar, joka on vaihdettavissa esimerkiksi Yhdysvaltain dollareihin tai euroihin. Yrittäjäys on yleistä ja vuonna 2015 käyttäjille maksettiin noin 60 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria (Maiberg 2017). Itselleni Second Life on tuttu lähinnä puheista, joissa se leimataan paikaksi, joka tarjoaa ihmisille mahdollisuuden toteuttaa syrjähyppyjä ja salaisia perversioita.

2.2 VIRTUAALITODELLISUUDEN MAHDOLLISUUDET

Lohikäärme on kliseisissä fantasiatarinoissa paha olento, jonka kynsistä maskuliininen sankari pelastaa avuttoman neidon. Pulassa olevat neitokaiset ovat videopeleissä yleinen juonikuvio, joka on viime vuosina alkanut saada osakseen väkevää kritiikkiä. *Becoming Dragon* käsittelee myös sukupuolirooleihin liittyviä kysymyksiä. Miksi Cárdenas valitsi avatarikseen juuri Lohikäärmeen, tuon usein pahuuden ruumiillistumana kuvatun otuksen? Toiseen kehoon tai maailmaan siirtyminen herättää assosiaatioita fantasiakirjallisuuteen. Tässä mielessä lohikäärme tuntuu sopivalta. Yhdysvalloissa sukupuolenkorjausleikkauksen edellytyksenä on vähintään vuoden elämäkokemus haluamansa sukupuolen roolissa. Esityksen pituudella, 365 tuntia, viitataan tähän. Teos tutkii voisiko virtuaalielämäkokemus toimia perusteena jonkinlaiseen lajin korjaushoittoon (Cárdenas 2017). Suomessakin sukupuolenkorjaushoittojen yhtenä edellytyksenä on vuoden mittainen niin sanottu tosielämän vaihe, jonka tavoitteena on uuden roolin omaksuminen (HUS:n www-sivut. 2017).

Totaalinen uppoutuminen virtuaalitodellisuuteen voi varmasti aiheuttaa ristiriitoja mielen ja kehon välillä. Näin juuri transsukupuolisuutta usein kuvaillaan. Cárdenas aloitti itse hormonikorvaushoidon teoksen suunnitteluvaiheessa. Projektin yhtenä motiivina uskoisin olleen keskustelun herättäminen transsukupuolisuudesta ja sukupuoli-identiteeteistä ylipäätään. Näiden teemojen käsittely virtuaalimaailman avulla tuntuu loogiselta. Virtuaalitodellisuus mahdollistaa tuntemuksia, jotka eivät ehkä muuten olisi kaikkien koettavissa.

3 INTERVENTIO PELIMAAILMASSA

Angela Washko käsittelee taiteessaan videopelejä ja feminismiä ja on myös itse tehnyt pelejä. Teoksissaan hän pohtii pelien kulttuurisia vaikutuksia muun muassa niiden kertomien tarinoiden ja niiden luomien yhteisöjen kautta. Kiinnostavimpia ovat digitaalisissa tiloissa tapahtuvat kokeilut ja interventiot, jotka paljastavat pelien asenteellisuutta. Tyypillistä näille teoksille on pelien pelaaminen "väärin", tai ei ainakaan niiden tekijöiden suunnitteleman tavalla. Washko on myös useampaan otteeseen vierailut Suomessa.

3.1 VAPAA TAHTO

The Sims (Maxis 2000) (Kuva 2.) on elämasimulaatiopeli, joka on kuin virtuaalinen nukkekoti. Pelaaja voi rakentaa taloja ja ostaa niiden digitaalisille asukkaille huonekaluja. Pelin ihmisiä simuloivia hahmoja "simejä" ei kuitenkaan pääse kontrolloimaan suoraan. Ohjailu tapahtuu käskyjen kautta, joita simit pyrkivät parhaansa mukaan noudattamaan. Ne voivat kuitenkin toimia myös oman tekoälynsä varassa, jolloin huomiota saavat lähinnä perustarpeet. Esimerkiksi nälkäiset simit suunnistavat jääkaapille. The Sims haastaa käsityksen videopeleistä arjen pakokeinona, sillä arki on juuri se mitä The Sims simuloi. Se on kuitenkin yksi kaikkien aikojen myydyimmistä tietokonepelisarjoista (Statista [www-sivut](#) 2017). Itsekin vietin lapsena sen parissa lukuisia tunteja taloja rakennellen ja niiden asukkaita ohjaillen.



Kuva 2. Ruutukaappaus *The Sims* -pelistä.

(Lähde: https://fi.wikipedia.org/wiki/The_Sims#/media/File:The_Simss.jpg 21.5.2017)

Free Will Mode on sarja videoita, joissa Washko on asettanut *The Sims* –pelin hahmoja tilanteisiin, joissa arkkitehtuuri rajoittaa hahmojen toimintamahdollisuuksia. Simien tekoäly ei koskaan salli niiden muokkaavan elinympäristöään. Videoista voi seurata, kuinka simit reagoivat erilaisiin rajoituksiin, kuten uima-altaaseen, josta ei ole tikkaita pois kiipeämisen mahdollistamiseksi. Simit joutuvat hyväksymään ympäristönsä ja toimimaan sen asettamien rajoitteiden puitteissa.

Teos saa pohtimaan kuinka paljon omassa elämässäni on asioita, jotka hyväksyn niitä sen enempää miettimättä, tai kyseenalaistamatta. Arkkitehtuuri ohjailee toimintaamme merkittävästi, mutta harvemmin sitä kuitenkaan jää tutkimaan. Kaupungit ovat täynnä kulkuvirtoja ohjailevia reittejä ja opasteita, sekä käyttäytymistä sääteleviä yksityiskohtia. Seuraamme niitä sen enempää

ajattelematta. Kaupat suunnitellaan niin, että myyntiä saadaan tehostettua mahdollisimman paljon. Tuotteet, joita halutaan eniten myydä, asetetaan helpoiten ulottuville. Karkkihyllyjä asetetaan kassojen viereen, jolloin kaikkien asiakkaiden on kuljettava niiden ohi. Näin saadaan maksimoitua heräteostokset. IKEA-tavarataloissa on lähes pakko kulkea suuren näyttelytilan läpi ostaakseen mitään. Muun reitin löytäminen on haastavaa. (Penn 2011) Tottelemme kuuliaisesti sääntöjä. Olemme kaikki kuin tietokoneohjelmaan vangittuja simulaatiossa vaeltavia pelihahmoja.

3.2 SEKSISMI

The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft on projekti, jonka Washko aloitti vuonna 2012. Projektin tavoitteena on luoda foorumeja ja synnyttää keskusteluja World of Warcraft -pelissä (Blizzard Entertainment 2004) (Kuva 3.). Keskustelujen aiheena ovat feminismi sekä seksuaalivähemmistöjen ja rodullistettujen ryhmien kohtelu kyseisen pelin yhteisössä. World of Warcraft (lyhennettynä WoW) on niin sanottu massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG), jolla on parhaimmillaan ollut 12 miljoonaa pelaajaa. Pelaajat voivat kommunikoida pelissä keskenään chatin avulla. Pelissä luodaan oma hahmo, jonka ulkonäköä ja ominaisuuksia voi itse muokata. Rotuvaihtoehdot ovat lukuisista muistakin fantasiaeteoksista tuttuja, kuten örkki tai haltia. Pelin pääsisältö koostuu tehtävien suorittamisesta, hirviöiden surmaamisesta ja tavaroiden keräilystä. Kehittyessään hahmot saavat uusia kykyjä ja taitoja, jotka avaavat peliin lisää ominaisuuksia.



Kuva 3. Ruutukaappaus Word of Warcraft -pelistä.

(Lähde:

https://fi.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft#/media/File:World_of_Warcraft_pelikuvaa.jpg 21.5.2017)

Washko on tehnyt useita videoita ja live-tapahtumia, joissa huikeiden seikkailujen sijaan hän pyrkii käymään vuoropuheluja. Nämä interventiot ovat eräänlaista virtuaaliperformanssia. Washkon videoilla näyttäytyvä epäystävällinen ja raju kielenkäyttö on tuttua ja verkkopeleissä yleistä. Yrittäessään keskustella feminismistä, Washko komennetaan usein takaisin keittiöön. Verkkopeleissä anonyymiyys antaa vapauden käyttäytyä huonosti, eikä siitä yleensä seuraa rangaistusta. Toisaalta, kun ollaan arjen normien ulkopuolella, se samalla myös mahdollistaa hedelmällisiä keskusteluja, kun on vapaa ilmaiseen mielipiteitä, joita ei ehkä muuten syystä tai toisesta uskaltaisi. Anonyymiyys antaa suojan muiden tuomioilta ja halveksunnalta. Harva tuskin tois-taisi samoja rasisia tai sovinistisia kommentteja virtuaalimaailman ulkopuo-lella, sanotaan ne sitten tosissaan tai vitsaillen. Olemme kuitenkin pelimaail-maan astuessamme edelleen samoja henkilöitä ja yhdessä luomassa sen

sisäistä ilmapiiriä. Projektillaan Washko myös rikkoo stereotyyppisiä mielikuvia verkkopelien pelaajista, joihin kuuluu nykyään myös naisia ja feministejä. Nuoret miehet eivät enää tänä päivänä ole videopelien ainut yleisö. Keskustelu videopelikulttuurin seksismistä on herättänyt polemiikkia, joka kulminoitui parin vuoden takaiseen Gamergate-jupakkaan. Internetissä käydyn kohuksi paisuneen kiistan nimi on peräisin sosiaalisissa medioissa käytetystä #GamerGate-hashtagistä. Keskustelu Gamergate-liikkeestä jakaa ihmiset yleensä kahteen leiriin, joista toisen mielestä liike ottaa kantaa pelijournalismin etiikkaan. Toisten mielestä kyse on oikeasti naisten häirinnästä ja uhkailusta.

4 TUONPUOLEINEN

Jeremy Couillardin *Alien Afterlife* (Kuva 4.) on ensimmäisestä persoonasta kuvattu seikkailupeli PC:lle, jonka pelimoottorina toimii Unreal Engine 4. Teos pursuaa taiteilijan jo aiemmasta tuotannosta tuttua psykedeliaa ja triippi-estetiikkaa. Peli oli esillä yours mine & ours –galleriassa New Yorkissa 17.2 - 2.4.2017, osana suurempaa installaatiokokonaisuutta. Se on ladattavissa ilmaiseksi (jeremycouillard.itch.io/alien-afterlife), mutta halutessaan siitä voi myös maksaa.

4.1 KEHOSTAPOISTUMISKOKEMUS

Alien Afterlifen alkaessa maataan sairaalasängyllä. Sängyn päädyssä seisoo lääkäri, tyynesti tablettia tutkien. Vieressä istuu nainen hysteerisesti itkien. Hetken päästä EKG:stä kuuluu tasainen jatkuva ääni, jonka jälkeen alan leijaillla kohti kattoa. Kertojaääni alkaa puhua sekavia. Ylöspäin noustessani voin tarkkailla sängylle jäänyttä ruumistani. Katon tullessa vastaan, menen siitä läpi. Sen takaa aukeaa kylläisten värien täyttämä unenomainen näky. Ennen pitkään leijailu päättyy jonkinlaiseen odotushuoneeseen, jossa istuu kolme ihmishahmoa.

Seuraavaksi huoneeseen lentää laite, jonka kyytiin yksi ihmishahmoista nousee. Toinen laite seuraa pian perässä, mutta ennen kuin ehdin lähestyä sitä, joukko räjähtein varustautuneita avaruusolentoja saapuu eteeni ja räjäyttää koko huoneen. Pelin tarkoituksena on etsiä ja kerätä tuonpuoleisesta maailmasta osia laitteeseen, jonka avulla voi syntyä uudelleen. Tämä intro on katsottavissa YouTubessa (<https://www.youtube.com/watch?v=ccsmAYdZSJ0>). Se löytyy myös First Look: Artists' VR –mobiilisovelluksesta, joka on saatavilla sekä iOS- että Android-laitteille. Pelin alku tuo mieleen *Enter the Void* –elokuvan (Fidélité Films 2009), joka on myös kuvattu ensimmäisestä persoonasta, ja jossa leijailaan paikasta toiseen.



Kuva 4. Pelinäkymä Alien Afterlife -tietokonepelistä.

(Lähde: Kirjoittajan ruutukaappaus 15.4.2017)

4.2 PSYKEDEELISYYS

Pelin visuaalisen ilmeen vahvana innoittajana tuntuu toimineen päihteet. Vesipiippu onkin pelin maailmassa yleinen näky. Alien Afterlifea on kuvailtu oudoksi ja kummalliseksi. Sen hahmot (Kuva 5.) ja ympäristöt ovat toki surrealistisia, mutta ulkonäköä ja äänimaisemaa lukuun ottamatta peli ei mielestäni tuntunut niin erikoiselta, kuin mitä olin siitä aikaisemmin lukenut. Muu pelillinen sisältö koostuu varsin tutuista elementeistä. Juokse paikasta a paikkaan b, kerää tavaroita ja ammu vihollisia. Aseena tosin toimii hohtavia kolmioita ampuva, etäisesti sammakkoa muistuttava objekti.

Narratiivi ei ole selkein mitä videopeleissä on nähty ja grafiikkakin on tavanomaista psykedeelisempää, mutta oma kokemukseni ei suinkaan ollut elämäni omituisin. Käytin pelaamiseen reilut puolitoista tuntia ja aloin pariin otteeseen pitkästyä ympäriinsä juoksenteluun. Yksi kentistä sai ruudunpäivityksen tökkimään todella pahasti. Törmäsin myös pariin harmittomaan bugiin, mutta näistä ongelmista huolimatta peli tarjosi mielenkiintoisen seikkailun, jossa sekoittuvat uskomukset reinkarnaatiosta ja avaruuden muukalaisista.

Visuaalisesti Alien Afterlife on hyvin kiinnostava ja voisin kuvitella tulevaisuudessa palaavani sen pariin. Sen kirjavat maisemat ja eriskummallinen maailma ovat kuin aistiharhoja, jotka pelaaja voi kokea ilman päihteidenkäyttöä. Pelaisin jatkossa hallusinaatio- ja ruumiista irtautumis -simulaattoreita mielelläni lisää. Isoisäni oli kiinnostunut ufoista. Muistan utuisesti hänen ihmetelleen Pääsiäissaaren Moai-patsaita. Hän ilmeisesti epäili niiden olevan avaruusolentojen aikaansaannoksia. Mietin tätä tekstiä kirjoittaessani, että mitähän isoisäni olisi tästä pelistä ajatellut?



Kuva 5. Pelinäkökymä Alien Afterlife -tietokonepelistä.

(Lähde: Kirjoittajan ruutukaappaus 15.4.2017)

5 SELVIYTYJÄ

5.1 KILPAILU

Reija Meriläisen teos *Survivor* (2017) (Kuva 6.) on Unity-pelimoottorilla toimiva videopeli-installaatio, joka on osana Kiasman ARS17-näyttelyä. Peli jäljittelee samannimisen *Survivor*-televisiosarjan konseptia, mutta sen tapahtumapaikkana toimii Kiasma. Suomessa kyseinen sarja tunnetaan nimellä *Selviytyjät*. Pelissä on joukko toisiaan vastaan kilpailevia ihmisiä, joiden tavoitteena on pysyä mukana kilpailussa. Kilpailijat äänestetään yksitellen ulos ja tarkoituksena on olla viimeinen, joka jää jäljelle. Peliä on mahdollista pelata myös ARS17-näyttelyn ulkopuolella, se on Kiasman verkkosivuilla pelattavissa selaimessa ja ladattavissa omalle tietokoneelle.

5.2 ASETELMA

Peli on kuvattu ensimmäisestä persoonasta ja hahmon ohjaaminen tapahtuu tietokonepeleissä vakiintuneiden wasd-näppäinten ja hiiren kanssa. Pelin yhdeksän muuta kilpailijaa ovat tietokoneen ohjaamia. Niiden käytös on ennalta käsikirjoitettua sen sijaan, että ne toimisivat oman tekoälynsä varassa. Ulkonäöltään ne muistuttavat jonkinlaisia lelunukkeja, joiden pinttyneet ilmeet luovat vaivaantuneen tunnelman. Pelissä liikutaan virtuaalisessa Kiasmassa, joka on täysin omistettu *Survivor*-pelille. Huoneet ovat tyhjiä, eikä museossa kilpailijoiden lisäksi liiku muita ihmisiä. Jokaista äänestystä edeltää aina haaste, jossa kilpailijoilla on tilaisuus voittaa itselleen koskemattomuus, jonka avulla on äänestyksessä turvassa. Kilpailujen ja äänestysten välissä on mahdollisuus keskustella muiden kilpailijoiden kanssa ja solmia liittoja. Nämä säännöt ovat varmasti kaikille *Selviytyjät*-televisiosarjaa katsoneille entuudestaan tuttuja. Meriläinen itse toimii pelin juontajana ja ohjaa sen kulkua. Tuotannossa ovat olleet mukana myös Aukra, Eero Pulkkinen, Eetu Sihvonen ja Santeri Räisänen.



Kuva 6. Pelinäkömää Survivor-tietokonepelistä.

(Lähde: Kirjoittajan ruutukaappaus 22.4.2017)

5.3 SOSIAALISET TILANTEET

Keskustelut muiden hahmojen kanssa olivat rajoittuneisuudestaan huolimattakin yllättävänkin mielenkiintoisia. Hahmot ovat persoonallisia ja dialogien aiheet vaihtelevat filosofiasta pop-kulttuuriin. Toisinaan tunsin toisia kilpailijoita kohtaan sääliä, kunnes muistin, että ne varmaankin vain valehtelevat parantaakseen asemiaan. Tulin kotona pelanneeksi Survivoria useampia kertoja ja parhaimmillaan solmimani liitot kantoivat toiselle sijalle. En ole varma onko voittaminen ylipäättään mahdollista, sillä useamman pelikerran jälkeen monet tapahtumat alkoivat vaikuttaa ennalta määrätyiltä. Kilpailijat tippuivat joka kerta lähes samassa järjestyksessä ja haastekilpailujen tulokset olivat aina samat. Pelaajalla vaikutusvaltaa tuntuu olevan melko vähän. Pelasin Survivoria kerran myös Kiasmassa, jossa kokemus oli hieman erilainen. Näyttelyssä pelin ohjaaminen tapahtuu istuimeen integroitujen näppäinten ja kosketuslevyn avulla, joka tekee pelissä liikkumisesta erittäin kankeaa. Onneksi pelaajalta ei hirveästi vaadita nopeutta tai tarkkuutta. Näyttelyn muut vieraat loivat myös hieman suorituspaineita. Pelaamistani seurasi enimmäkseen useampi kymmenen henkilöä. Aivan kuin olisin itse ollut esiintymässä.

Teos sai minut pohtimaan arjen sosiaalisia tilanteita ja kuinka vaivaantuneeksi tunnen oloni tuntemattomien ihmisten ympärillä. Finaalikaksikkoon selviytyessä muistutetaan myös, kuinka oman menestyksen edellytyksenä on ollut muiden hyväksikäyttö ja pettäminen. Ikään kuin peli yrittäisi sanoa, että ainut tapa voittaa on olla pelaamatta. Pelit kuten Train (Brenda Romero 2009) tai Undertale (Toby Fox 2015) laittavat myös pelaajan lopulta pohtimaan tekojaan ja niiden seurauksia. Pelaaja tulee syyllistyneeksi hirveisiin tekoihin vain koska seurasi käskyjä ja totteli sääntöjä niitä sen enempää ajattelelatta.

6 OPINNÄYTETYÖ

6.1 TEOS

Käytän työskentelyssäni pelejä taiteen tekemiseen. Opinnäytetyöni on installaatio, joka koostuu kahdesta videosta, kahdesta maalitaulusta, kahdesta hylsykasasta, sekä viidestä valokuvasta. Videot pyörivät vierekkäisissä televisioissa synkronoidusti. Molemmissa henkilö ampuu ensin pistoolilla ja sen jälkeen konepistoolilla, kummallakin yhden lippaan. Vasemmanpuoleinen video on taltioitu kameralla ja maalitaulut ja hylsytyt ovat peräisin tuosta samasta ammunnasta. Toinen videoista ja valokuvat on kaapattu tietokonepelistä. Teoksessa on dokumentoitu kaksi ampumasuoritusta eri maailmoissa.

6.2 TEOSIDEA

Idean teokseeni (Kuva 7.) sain, kun aloin miettiä miten paljon pelit ovat vaikuttaneet minuun. Olen pelannut videopelejä niin kauan kuin muistan ja erityisesti nuorempana suurin osa pelaamistani peleistä olivat jonkinlaisia sota- ja räiskintäpelejä. Näin teokseni teemaksi valikoitui ampuminen. Kiinnostuin siitä, miten pelit ovat muovanneet käsitystäni ampumisesta ja aseenkäsittelystä. Suomen puolustusvoimat tarjoaa monelle asevelvolliselle, kuten minullekin, ensikosketuksen aseisiin. Harvoilla kuitenkin on kokemusta aseista ennen palvelukseen astumista, vaikka pelimaailmoissa ampuminen olisikin täysin arkipäiväistä ajanvietettä. Ase tuntuu käsissä monellakin tapaa erilaiselta kuin hiiri tai peliohjain.

Lisäksi halusin teoksessani tutkia fyysisen ja virtuaalisen tilan suhdetta. Tuleeko ruudulla näkyvä todellisuus sekoittumaan sen ulkopuoliseen maailmaan erottamattomasti? Virtuaalitodellisuuden ja tekoälyn kehittyessä aidon ja keinotekoisien rajasta tulee aina vain häilyvämpi. Esimerkiksi mainoksissa ja elokuvissa sekoitetaan jo saumattomasti kameralla ja tietokoneella tuotettua kuvastoa. Todellisuuden määrittelemisen alkaa käydä haastavaksi. Te-

oksessani olen asettanut vierekkäin videodokumentaatiot itsestäni ampu-massa fyysisessä, sekä virtuaalisessa tilassa. Edellä mainittu suoritus tapahtui Helsingissä Osuvan Albertinkadun ampumaradalla ja jälkimmäinen Arma III -pelissä (Bohemia Interactive 2013). Vaikkei kyseisen pelivideon grafiikka edes lähentele fotorealismia, saattaa sitä silti erehtyä luulemaan kameralla kuvatuksi. Toisaalta taas ampumaradalla kameralla kuvattu video voi paikoi-tellen vaikuttaa jonkin videopelin kentältä.



Kuva 7. Wahala, Ilkka: 92 laukausta. Installaatio, 2017

6.3 PROSESSIN ALKU

Alkuperäisessä ideassani teokseen kuului vain kaksi videota. Halusin itse päästä ampumaan ja kuvata sen. Toiseen videoon suunnittelin laittavani pätkiä useammasta eri räiskintäpelistä. Olisin valinnut joitain nuorempana pelaamiani pelejä ja esitellyt niiden keskeistä sisältöä. Päädyin kuitenkin nopeasti siihen, että teokseni kahden videon tulisi näyttää mahdollisimman samalta. Valitsin pelin, jossa pystyin toistamaan toisen videon olosuhteet mahdollisimman tarkasti: samat aseet, sama laukausten määrä, sama etäisyys koh-

teesta ja niin edelleen. Tavoitteena oli myös, ettei katsoja välttämättä osaa sanoa, kumpi videoista on kuvattu ensin, tai että kumpi kuvaa simulaatiota. Teokseni pelivideoissa ammutaan siis myös maalitaulua. Tein mielestäni oikean päätöksen. Jos siinä olisi sen sijaan ammuttu esimerkiksi virtuaalisia ihmisiä, olisi teoksen aihe muuttunut muuksi kuin olin halunnut. Kun kyseessä on aseet, on miellelyhtymiä sotaan ja väkivaltaan mahdotonta estää. Yritin tästä huolimatta rajata videoistani pois kaikki mahdolliset viittaukset sotaan. Valitsemassani pelissä esiintyvä maalitaulu on ainoa mitä jäi. Sen taustalevy muistuttaa ihmisen siluettia.

Valitsin ArmA III –pelin pääasiassa sen monipuolisen kenttäeditorin vuoksi. Myös sen realismiin pyrkivä grafiikka ja animaatiot sopivat hyvin tarkoituksieni. Itse en omista asetta tai aselupaa, joten jouduin miettimään missä pääsisin ampumaan. Ystäväni mainitsi minulle Osuva-nimisestä ampumaratapalveluja tarjoavasta yrityksestä. Otin heihin yhteyttä sähköpostitse, esitin ideani ja tiedustelin kuvausmahdollisuuksista. He hyväksyivät ehdotukseni ja varasin ajan ampumaradalle. Tässä vaiheessa keksin kysyä, olisiko mahdollista saada ampumani maalitaulut ja hylsyt mukaan osaksi installaatiotani. Sain jälleen myöntävän vastauksen. Sain myös esittää asetoiveita, joista molemmat toteutuivat.

6.4 KUVAUS JA EDITOINTI

Vierailuuni Osuvan ampumaradalla kuului perehdytys, jossa käytiin läpi aseiden toimintaa, turvallisuussäännöt, sekä ampumatekniikkaa. Tämän jälkeen siirryttiin ampumaradalle, joka oli varattu yksinomaan minun käyttööni. Mukana ollut kouluttaja opasti ja valvoi suoritustani. Kamera- ja äänimiehenä toimi opinnäytetyöohjaajani Eero Yli-Vakkuri. Radalle mentäessä minulla oli jo mielessä melko tarkka suunnitelma siitä, miten kuvaukset toteutettaisiin. Aseet, joilla ammuin olivat Walther P99 ja Scorpion Evo3S1, molempien kaliiperi on 9 mm. Ampumistani kuvattiin muutamasta eri kuvakulmasta ja lopuksi kamera suunnattiin myös maalitauluun. Kamera jouduttiin viemään

melko lähelle maalitaulua, jolloin riskinä oli kimmokkeen osuminen kameran. Onneksi se kuitenkin säästyi vahingoilta. Aikaa koko vierailuun kului noin kaksi tuntia ja kokemus oli mukava. Osuva osoittautui hyvin yhteistyökykyiseksi ja henkilökunta oli ystävällistä ja asiantuntevaa. Minua tultiin myös vahvasti taloudellisesti vastaan.

Tein ensin Helsingissä kuvatusta materiaalista raakaleikkauksen, jonka pohjalta lähdin toteuttamaan pelivideota. Yritin etsiä ArmA III:n kentistä Osuvan ampumarataa muistuttavaa harmaata tilaa, mutten löytänyt sopivaa. Valitsin videon miljööksi Stratis-nimisestä kentästä löytyvän Kamino Firing Range – ampumaradan. Kyseinen rata sijaitsee pelin maailmassa ulkona, joten se poikkeaa ulkonäössään vahvasti Osuvan tiloista. Koin kuitenkin perustelluksi käyttää pelistä jo valmiina löytyvää ampumarataa, johon sitten kenttäeditorissa asettelin pöydän, maalitaulun ja aseet. Pelistä löytyy jo aiemmin mainitsemieni aseiden jäljennökset. Lisäksi lisäsin hahmon, joka toimii avatarinani. Videon kaappaus tapahtui moninpelissä, joten jouduin turvautumaan myös veljeni ja hänen tietokoneensa apuun. Ohjasin hahmoa ja suoritin ampumisen omalla koneellani. Videon tallennus tapahtui veljeni koneella Fraps-ohjelmaa käyttäen. Viimeinen työvaihe oli kuvatun materiaalin editointi. Tein muutamankin eri version, mutta lopullisten videoiden pituudeksi tuli 12:14 minuuttia.

6.5 HUOMIOITA

Kokemus Helsingissä oli mielenkiintoinen. Aseenkäsittely herätti monenlaisia tunteita. Ampuminen oli hauskaa ja jännää, mutta samalla myös pelottavaa. Kestää melko kauan, ennen kuin painan liipaisinta ensimmäisen kerran, kamera toki lisäsi suorituspaineita. Laukauksen ääneen ja rekyyliin kesti myös tottua. Tunsin oloni epävarmaksi ja kömpelöksi. En tiedä välittyykö tämä videosta katsojalle. Perehdytyksessä läpikäydyt turvallisuussäännöt olivat osittain asepalveluksesta tuttuja. Jos minulla ei olisi ollut edes tätä pohjaa, olisi ote luultavasti ollut vieläkin kömpelömpi. Ohjaamani pelihahmon ote on kui-

tenkin selkeästi varmempi. Rekyyliä on pelissä vähemmän, vaikka se pyrkii-kin melko tarkkaan simulaatioon. Laukaukset tapahtuvat huomattavasti nopeampaan tahtiin. Koska videoiden leikkaukset tapahtuvat yhtäaikaaisesti, joutuu pelihahmo odottamaan viereisen videon ampujaa. Pelihahmon kärsimättömältä vaikuttavat liikkeet ovat huvittavia. Muutkin animaatiot ovat koomisia, esimerkiksi kun hahmo kaivaa taskuistaan kuulosuojaimia, jotka sitten vain yhtäkkiä ilmestyvät hänen päähänsä. Valitsin lopulta teokseni nimeksi *92 laukausta*, videoiden yhteenlaskettujen laukausten määrän mukaan.

7 LOPUKSI

Tulen varmasti tulevaisuudessakin työskentelemään pelien parissa. Niiden hyödyntäminen taiteessa tuntuu luonnolliselta, sillä olen viettänyt erilaisissa pelimaailmoissa valtavasti aikaa ja ne ovat aina olleet suuri vaikuttaja. Ympäristävää maailmaa jäljittelevät simulaatiot voivat toistaa sen ilmiöitä ja ongelmia yksinkertaisemmin ja helpommin ymmärrettävässä muodossa (Meriläinen 2017). Pelit mahdollistavat sellaisten ajatusten ja tunteiden välittämisen, joka ei muuten olisi mahdollista.

Esittelemäni teokset tarjosivat vasta hyvin suppean katsauksen. Yhä useammat taiteilijat ovat alkaneet kiinnostua pelien taiteellisesta potentiaalista ja pelaamisen yleistyessä tulevat sukupolvet hakevat yhä enemmän innoitusta erilaisista virtuaalimaailmoista. Tekstiini valitsemani teokset toimivat oman opinnäytetyöni innoittajina. Ne käsittelevät osittain samoja teemoja; medioiden vaikutuksia ja eri todellisuuksien suhteita. Teknologian kehitys tuo väistämättä mukanaan suuria ekonomisia, esteettisiä ja sosiaalisia muutoksia, joihin yhteiskunnan on sopeuduttava. Taide mahdollistaa näiden muutosten riippumattoman tutkimisen.

LÄHTEET

Painetut lähteet:

Gere C, 2006. Digitaalinen kulttuuri. Turku: Faros-kustannus Oy.

Graham B, 2002. Elektroniset pelit ja interaktiivinen taide. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus Kirja, 296-312.

Mäyrä, F. 2007. Viesti, kuva, peli: Virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn. Teoksessa L. Rossi & A. Seppä (toim.) Tarkemmin katsoen: Visuaalisen kulttuurin lukukirja. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press, 196-218.

Parviainen, J. 2007. Tila avautuu toiminnaksi: leikkipuistoista tietokonepeleihin. Teoksessa O. Mäkinen & T. Mäntymäki (toim.) Taide ja liike. Vaasa: Vaasan yliopisto, 39-58.

Digitaaliset lähteet:

Antonelli, P. 2012. Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Viitattu 21.5.2017. https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

Cardenas, M. 2008. Second Life - Becoming Dragon - Micha Cardenas. Viitattu 21.5.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=pHEDym1aOZs>

Ebert, R. 2010. Okay, kids, play on my lawn. Viitattu 21.5.2017. <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>

HUS:n www-sivut. 2017. Sukupuoli-identiteetin tutkimuspoliklinikka. Viitattu 21.5.2017 <http://www.hus.fi/sairaanhoito/sairaalat/meilahden-psykiatriset-poliklinikat/Sivut/Sukupuoli-identiteetin-tutkimuspoliklinikka.aspx>

Ipsos Connect. 2017. The New Faces of Gaming. Viitattu 21.5.2017. http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos_connect_gaming_feb_17.pdf

Karvonen, M. 2012. Ruokkiiko väkivaltapeli tosielämän väkivaltaa? Viitattu 21.5.2017 <http://yle.fi/uutiset/3-6139532>

Maiberg, E. 2016. Why Is 'Second Life' Still a Thing? Viitattu 21.5.2017 https://motherboard.vice.com/en_us/article/why-is-second-life-still-a-thing-gaming-virtual-reality

Meriläinen, R. 2017. ARS17 - Reija Meriläinen. Viitattu 21.5.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=DDIq2oisoZs>

Penn, A. 2011. Who enjoys shopping in IKEA? (18 Jan 2011). Viitattu 21.5.2017

<https://www.youtube.com/watch?v=NkePRXxH9D4&feature=youtu.be>

Polansky, L. 2016. Towards an Art History for Videogames. Viitattu 21.5.2017. <http://rhizome.org/editorial/2016/aug/03/an-art-history-for-videogames/>

Statista www-sivut. 2017. Unit sales of the best selling PC games of all time worldwide as of January 2017 (in million units). Viitattu 21.5.2017

<https://www.statista.com/statistics/275226/best-selling-pc-games-of-all-time-worldwide/>

Wofford, T. 2014. Is GamerGate About Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data Shows. Viitattu 21.5.2017

<http://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>